TFB
Ref. No. 7191
Fabriqué en Chine

CE

Tomy UK Ltd., Totton,
Hants. SO40 3SA,
England.



**TOMY**®

**Allô TOMY SAV**

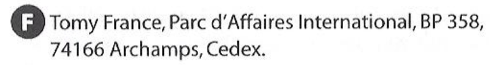
Pour plus d'informations en France, veuillez contacter :
Allô TOMY SAV,
Parc d'Affaires International - 74166 ARCHAMPS
N° Indigo 0 820 013 013
Fax: 04 50 31 80 80 0,118€TTC/MN








www.tomy.fr



(F) Tomy France, Parc d'Affaires International, BP 358,
74166 Archamps, Cedex.

PRIERE DE CONSERVER A TITRE D'INFORMATION

Les couleurs et les détails peuvent varier.

Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant.

Risque d'absorption de petites pièces. Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

ATTENTION : Ne vous penchez pas au-dessus du coffre au moment où vous tournez la clé. N'insérez pas d'objets/projectiles étrangers dans le coffre.

(NL) Tomy Benelux, Assesteenweg 117C,
B-1740 Ternat.

BEWAREN TER INFORMATIE AUB

De kleuren en inhoud kunnen verschillen.

Verwijder veilig alle verpakkingsmateriaal vóór u het speelgoed aan uw kindje geeft.

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, bevat kleine onderdelen die kunnen ingeslikt worden.

WAARSCHUWING : Niet over de kist leunen wanneer aan het slot wordt gedraaid. Leg geen vreemde voorwerpen in de kist.






**TOMY**®

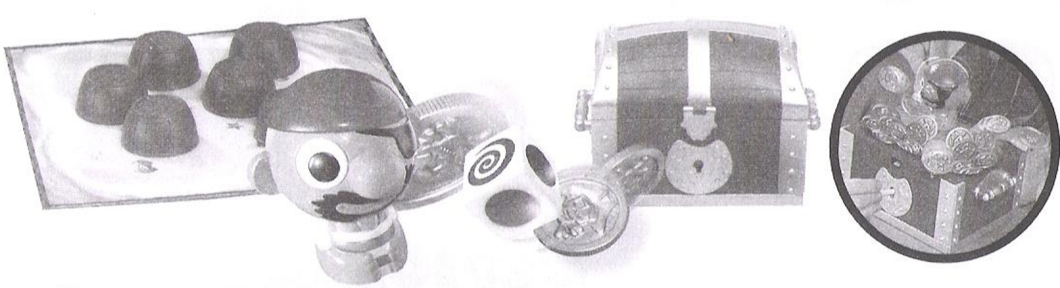
TFB
Ref. No. 7191
04/08

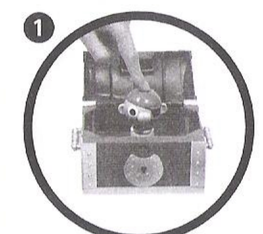


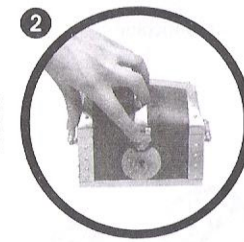

# (F) Mode d'emploi : (NL) Instructies :

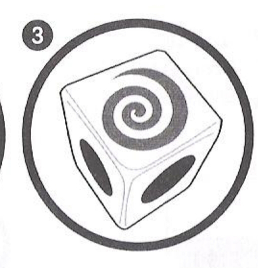


***Sois le plus malin : empare-toi du trésor sans réveiller le Pirate !***
***De beste opent de kist - maar verstoor de rust van de piraat niet!***












## (F) CONTENU

• Coffre au trésor • 24 Pièces d'or • 6 Tonneaux
• 5 Clés de couleur • 1 Clé de couleur argentée
• 1 Plateau de jeu • 1 Dé • Mode d'emploi.

## BUT DU JEU

Long John Silver, le capitaine le plus craint de l'océan, a placé son butin sous la garde de son plus fidèle compagnon de piraterie: Pic Pirate. Sois le premier à dérober 6 pièces d'or sans déranger Pic Pirate pour remporter la partie.

## INSTALLATION DU JEU

Placez le coffre au trésor à un endroit accessible de tous les joueurs. Disposez chacune des 5 clés colorées ainsi que la clé argentée sous un tonneau. Mélangez les tonneaux de manière à ce que personne ne sache où se trouve chacune des clés.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Jetez le dé pour savoir de quelle couleur est la clé que vous devez trouver. Retournez l'un des tonneaux et regardez si la couleur de la clé qui se trouve en dessous est la bonne.

**Ce n'est pas la bonne clé :** Si la clé révélée ne correspond pas à la couleur indiquée sur le dé, montrez-la à tous les joueurs et replacez-la sous son tonneau. Le joueur suivant jette le dé à son tour.

**C'est la bonne clé :** Si la clé révélée correspond à la couleur indiquée sur le dé, le joueur ouvre le coffre au trésor en insérant la clé dans la serrure et en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Saisissez une pièce d'or sans déranger Pic Pirate, refermez le coffre et replacez la clé sous son tonneau.

**La clé du pirate:** Prudence ! La clé du pirate est maudite : si vous trouvez la clé argentée, insérez-la prudemment dans la serrure du coffre et tournez-la dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous êtes chanceux, Pic Pirate ne se réveille pas. Vous pouvez alors lui dérober une pièce d'or et continuer la partie. Prenez garde : il peut entrer dans une rage folle et vous empêcher de piller le trésor en bondissant brusquement du coffre. Dans ce cas, Pic Pirate récupère les pièces d'or de chaque joueur ainsi que les pièces éparpillées autour du coffre au trésor.

Après avoir replacé toutes les pièces au sein du coffre, poussez Pic Pirate vers le bas afin de réinitialiser le mécanisme ❶. Abaissez le couvercle du coffre et fermez la serrure ❷. Replacez la clé argentée sous son tonneau et mélangez tous les tonneaux entre eux pour qu'aucun des joueurs ne connaisse sa position sur le plateau. La partie peut alors continuer.

**Ouragan:** Si le dé indique le symbole de l'ouragan ❸, tous les tonneaux doivent êtres mélangés. Si le dé indique ce symbole dès le premier tour ou si les tonneaux viennent d'être mélangés par le joueur précédent, jetez à nouveau le dé.

## LE GAGNANT

Le premier joueur qui arrive à dérober six pièces d'or bat Pic Pirate et remporte la partie!

## RANGEMENT

Une fois la partie terminée, vous pouvez ranger les clés et les pièces dans le coffre pour éviter de les perdre. Pour les récupérer, appuyez sur le bouton en dessous du coffre. Ne rangez pas les tonneaux dans le coffre au trésor.

## (NL) INHOUD

1 schatkist • 24 goudstukken • 6 sleuteltonnen
• 5 gekleurde sleutels • 1 zilveren piratensleutel
• 1 spelbord • 1 dobbelsteen • spelregels.

## DOEL VAN HET SPEL

Long John Silver, de meest gevreesde piratenkapitein op zee, heeft zijn schat achtergelaten bij zijn meest loyale piraat - Zwartbaard. De winnaar van het spel is de eerste speler die 6 goudstukken verzamelt, zonder Zwartbaard te storen in de gestolen schatkist.

## OPZET VAN HET SPEL

Plaats de schatkist binnen het bereik van alle spelers. Leg 5 gekleurde sleutels en de zilveren piratensleutel elk afzonderlijk onder de tonnen. Verschuif de tonnen zodat niemand weet waar de sleutels zich bevinden.

## HET SPEL

De jongste speler start en het spel gaat voort in de richting van de wijzers van de klok. Gooi de dobbelsteen om te achterhalen welke sleutelkleur gevonden moet worden en kies dan een ton om te proberen de betreffende gekleurde sleutel te vinden.

**Verkeerde sleutel:** als de aangetroffen sleutel niet dezelfde kleur heeft als die op de dobbelsteen, dan wordt de sleutel aan de andere spelers getoond en terug onder de ton gelegd. Daarna gooit de volgende speler de dobbelsteen.

**Juiste sleutel:** als de aangetroffen sleutel de kleur heeft die door de dobbelsteen wordt gevraagd, dan steekt de speler de sleutel in het slot van de kist en draait hij hem in wijzerzin. Neem een goudstuk zonder Zwartbaard te storen, sluit het deksel en plaats de sleutel terug onder de ton.

**Zilveren piratensleutel:** als je de zilveren piratensleutel vindt, dan kan dat een ramp zijn! Steek hem in het slot van de kist en draai hem in wijzerzin. Als je het geluk hebt om Zwartbaard niet te verstoren, dan neem je een goudstuk en gaat het spel verder. Het is ook mogelijk dat hij woedend opspringt om te voorkomen dat je zijn schat inpikt. In dat geval moet je al je muntstukken terug in de kist leggen, ook alle muntstukken die eruit zijn gevallen toen hij uit zijn kist is gesprongen.

Duw Zwartbaard naar beneden om het ontspanningsmechanisme ❶ te resetten. Sluit het deksel van de kist en sluit de grendel ❷. Leg de zilveren piratensleutel terug onder de ton en meng alle tonnen terug, klaar voor de volgende speler.

**Orkaan:** als het orkaansymbool ❸ op de dobbelsteen wordt gegooid, dan moeten alle tonnen gemengd worden; als het bij de eerste worp wordt gegooid, of nadat de tonnen net werden gemengd door de vorige speler, dan mag de teerling opnieuw worden geworpen.

## DE WINNAAR

De eerste speler die 6 goudstukken verzamelt, is de winnaar.

## OPBERGEN

Eens het spel is gespeeld, kan je alle sleutels en goudstukken in de schatkist bewaren, zodat je ze niet verliest. Om ze eruit te halen, druk je op de kleine, verzonken knop onderaan de schatkist. Bewaar de tonnen niet in de schatkist.